GHOSTBUSTERS™ II



PLAYER'S GUIDE

GHOSTBUSTERS™ II

FIVE YEARS LATER....

Ghostbusters doesn't exist anymore! The last real job they had involved bubbling up a 100 foot Marshmallow man and blowing the top three floors off an up-town high rise for which they were sued. The citizens of New York believing as time passed that they had been victims of a colossal hoax.

The Ghostbuster team now earn their living hiring themselves at parties, running occult bookshops and appearing on seedy occult TV programmes.

It's winter time and the New Year is just around the corner. Dana Barrett has returned to live in the city with her baby son Oscar. The city seems even more paranoid than she remembers it. she is returning from the store laden with groceries when the buggy Oscar is travelling in begins to jolt forward. The brakes unlock themselves. She reaches towards the handlebars, but the buggy rolls forward just out of her reach and stops. Surprised by the movement she reaches for the handlebar again, but this time the buggy rolls even further away. Alarmed now, Dana hurries after it, but the buggy keeps rolling down the street at ever increasing speed.

Dana chases the buggy down the street, shouting to passing pedestrians for help, but everytime someone reaches out to stop it, the buggy swerves and continues unchecked.

It comes to a dead stop in the middle of the street, a bus narrowly missing it by inches. Cars and trucks swerve and hit the brakes as Dana runs to the intersection and snatches up the baby. She hugs him close, deeply relieved, then looks at the buggy with the dawning awareness that the supernatural has re-entered her life.

When there's something strange in your neighbourhood, who you gonna call?

"GHOSTBUSTERS!"

The Ghostbusters II games involve three main sequences from the film. Watching the film will aid you in unravelling some of the puzzles.

LOADING INSTRUCTIONS

C-64 Cassette

Insert the cassette in your data cassette. Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP.

C-64 Disk

Insert the disk in the drive. Type LOAD "*",8,1 then press RETURN.

C-128

Type GO64 then press RETURN. type Y when prompted, followed by RETURN, then following the appropriate C-64 instructions.

Spectrum Cassette

Insert cassette in your tape recorder and type LOAD "" then press ENTER. Press play on the tape recorder. If using 128K machine then use LOADER.

Amstrad Disk

Load the game with RUN" DISK (ENTER)

Amstrad Tape

Press CTRL and the small ENTER key. Press play on cassette recorder.

Atari ST

Insert disk A in drive A and switch on the computer.

Amiga

Turn on the computer and wait for the WORKBENCH prompt, then insert disk A in drive DF:ø.

GHOSTBUSTERS™ II

ALL VERSIONS

VAN HORNE

You must guide the Ghostbuster to the bottom of the airshaft in order to collect a sample of slime.

Swing left and right to collect items from the sides of the shaft, making the Ghostbusters feet touch the items to pick them up.

When a ghost touches the Ghostbuster he will lose courage; this is shown on the indicator on the bottom right of the screen.

Courage can be restored by collecting bottles of elixir from the sides of the shaft.

When the face in the courage indicator looks terrified and the bar next to it is at it's lowest point then the ghostbuster will fall from the cable.

There are three weapons available to the Ghostbuster and these can be selected by pressing the spacebar to cycle through them:

Proton beam

PKR bomb

PKR shield

Extra PKR bombs and shields can be collected from the side walls of the airshaft and these will be needed.

The PKR bombs can be fired by holding the fire button and moving up or down, when you want the bomb to explode release the fire button.

The winch cable can come under attack from sawing monsters that appear from the side walls. Sawing monsters will saw away at the cable until it snaps (a close up of the cable can be seen on the right of the screen) unless they are destroyed by the Ghostbuster with a PKR bomb.

In order to collect a sample of the slime the three parts of the retractable scoop must be collected from the sides of the airshaft.

C-64

USE Joystick only to control the Ghostbuster.

Spacebar toggles the weapon in use

Press 'P' to pause the game.

Spectrum

Keyboard controls:

Z - LEFT
X - RIGHT
J - UP
N - DOWN
K - FIRE

KEMPSTON or SINCLAIR joystick to control the Ghostbuster.

Spacebar toggles the weapon in use.

Press 'P' to pause the game.

Amstrad

All games can be played on joystick or keys as Spectrum.

Atari ST

Use Joystick only control the Ghostbuster.

Spacebar toggles the weapon in use.

Press 'P' to pause the game.

Press 'ESC' to quit present game.

Amiga

As Atari ST.

BROADWAY

ALL VERSIONS

You must help the Ghostbusters reach the Museum of Art before the birth of the New Year.

The Ghostbusters are in the crown of the Statue of Liberty as it makes its way down Broadway. You control the fireball and must protect the Statue and the population of the city from the evil ghosts that are intent on your destruction.

The Statue of Liberty is powered by slime and this is represented by a glass bottle on the bottom left of the screen. Every time the Statue is hit by a ghost then the slime will decrease.

You only have a limited number of shots for each fireball and these are shown in the bottom panel. When you run out of shots the fireball dies and a new one is generated by the Statue's torch. This in turn reduces the amount of slime in the Statue because of the energy needed to create a new one.

When the fireball shoots a ghost it turns into a droplet of slime; the droplets always fall to the pavement below where they stay until a new wave of ghosts appear.

The Statue's slime can be replenished by sending the population backwards and forwards along the road ahead to pick it up - the spacebar is used for this and toggles left and right. As soon as a man touches a droplet of slime it is automatically transferred to the Statues supply.

The longest bar chart in the score panel indicates the distance travelled by the Statue.

BROADWAY

C-64

Use joystick only to control the fireball.

Press Space bar to make men walk left/right.

Press 'P' to pause the game.

Spectrum

Keyboard controls:

Z - LEFT
X - RIGHT
J - UP
N - DOWN
K - FIRE

KEMPSTON or SINCLAIR joystick to control the fireball.

Press the spacebar to make men walk left/right.

Press 'P' to pause the game.

Amstrad

All games can be played on joystick or keys. Keys as Spectrum.

Atari ST

Use joystick only to control fireball.

Press the spacebar to make men walk left/right.

Press 'P' to pause the game.

Press 'ESC' to quit the present game.

Amiga

As Atari ST.

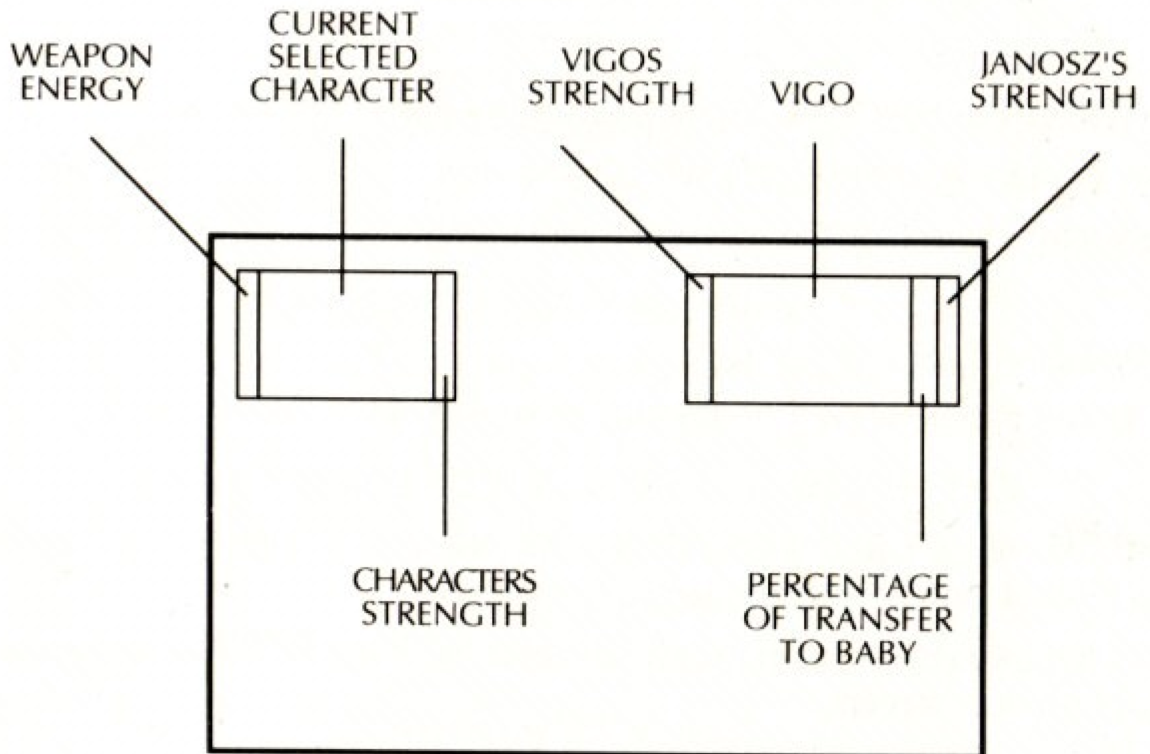
THE MUSEUM

ALL VERSIONS

Controlling each of the Ghostbusters you must rescue Oscar the baby and destroy Vigo the Carpathian.

When abseiling in from the roof, push up to close the Ghostbusters hands and push down to open them.

To change weapons, position the pointer over a weapon and press fire. Move the weapon to it's new position and drop it by pressing fire again.



C-64

Use joystick only to control each Ghostbuster.

Press the spacebar to select each Ghostbuster.

Press return to access the weapon select screen.

Spectrum

Keyboard controls:

Z - LEFT

X - RIGHT

J - UP

N - DOWN

K - FIRE

KEMPSTON or SINCLAIR joystick to control each Ghostbuster.

Press the spacebar to select each Ghostbuster.

Press return to access the weapon select screen.

Amstrad

All games can be played on joystick or keys. Keys as Spectrum.

Atari ST

Use joystick only to control each Ghostbuster.

Press the spacebar to select each Ghostbuster. Press RETURN to access the weapon select screen.

Amiga

As Atari ST.

CREDITS

Programming Team:		Colin Reed Stefan Ufnowski Andrew Oliver Phillip Oliver Paul Baker
Graphics:		Steve Green
Music and FX	(16 bit): (8 bit)	Uncle Art David Whittaker
Game Design:		Anna Ufnowska Stefan Ufnowski
Production Crew:		Saul Marchese Charles Cecil Nick Dawson Neil Jackson Dave Cummins Nick Goldsworthy

Words and Music by:
GARY JACKSON
CARL SMITH
RAYMOND MINOR

GHOSTBUSTERS™ II

CINQ ANS PLUS TARD...

Les Ghostbusters n'existent plus! Les dernières tâches des Ghostbusters étaient d'avaler un homme de guimauve de 100 mètres de haut et de faire sauter les trois derniers étages d'un gratte-ciel, ce qui leur a valu des poursuites judiciaires. Les citoyens de New York en étaient venus à croire qu'ils avaient tous été victimes d'un énorme canular.

Les membres de l'équipe des Ghostbusters gagnent leurs vies en se produisant à des parties, en dirigeant des librairies du surnaturel et en prenant part à de minables programmes de TV sur le surnaturel.

C'est l'hiver et la Nouvelle Année approche. Danna Barrett est retournée vivre dans cette ville avec son bébé Oscar. Pour elle, la ville a l'air aussi paranoïde que lorsqu'elle l'avait quittée. Elle revient du magasin, chargée de provisions, quand, tout à coup, le buggy dans lequel voyageait Oscar est pris de secousses. Les freins lâchent. Elle essaie de saisir le guidon mais le buggy démarre et s'arrête plus loin. Surprise, Dana essaie d'atteindre le buggy de nouveau. Cette fois-ci, le buggy s'arrête encore plus loin d'elle. Prise de panique, Dana court après le buggy mais celui-ci continue à rouler le long de la rue, toujours plus vite.

Dana se lance à la poursuite du buggy en hurlant aux passants de l'aider mais, chaque fois que quelqu'un essaie de s'en saisir, le buggy s'échappe.

Il s'arrête net au milieu de la rue. Un bus l'évite de justesse. Des voitures et des camions virent sur les chapeaux de roues et freinent à mort et, au milieu de tout cela, Dana arrive à atteindre le carrefour et s'empare du bébé. Avec un profond soulagement, elle l'enlace puis lance au buggy un regard inquiet qui laissait comprendre que le surnaturel l'avait repossédée.

Quand quelque chose d'étrange se produit dans votre voisinage, qui appelez-vous?

"LES GHOSTBUSTERS!"

Le jeu Ghostbusters II comprend trois séquences principales du film. Il est utile de voir le film car il vous aidera à éclaircir certains des mystères que vous rencontrerez dans le jeu.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

C-64 Cassette

Introduisez la cassette dans votre cassette de données. Tenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur RUN/STOP.

C-64 Disque

Introduisez le disque dans l'unité. Tapez LOAD "*",8,1 puis appuyez sur RETURN.

C-128

Tapez GO64 puis appuyez sur RETURN. Tapez Y quand on vous le demande et appuyez sur RETURN, puis suivez les instructions se rapportant au C-64.

Spectrum Cassette

Introduisez la cassette dans votre magnétophone et tapez LOAD"" puis appuyez sur ENTER. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Si vous avez une machine 128K, utilisez alors LOADER.

Amstrad Disque

Chargez le jeu avec RUN"DISK.

Amstrad Cassette

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone.

Atari ST

Introduisez le disque A dans l'unité A et allumez l'ordinateur.

Amiga

Allumez l'ordinateur et attendez que l'incitation WORKBENCH apparaisse puis introduisez le disque A dans l'unité DF:0.

INSTRUCTIONS POUR GHOSTBUSTER II

TOUTES VERSIONS

VAN HORNE

Vous devez guider le Ghostbuster au bas du puits d'aérage pour ramasser un échantillon de bave.

Balancez-vous à droite et à gauche pour ramasser des articles des deux côtés du puits. Faites en sorte que les Ghostbusters touchent les articles avec leurs pieds pour qu'ils puissent les ramasser.

Quand un fantôme touche le Ghostbuster, celui-ci perdra du courage. le courage est montré sur l'indicateur se trouvant au bas et à droite de l'écran. Il peut être restauré en ramassant des bouteilles d'élixir qui se trouvent sur les côtés du puits.

Lorsque le visage de l'indicateur de courage prend un air terrifié et que la barre se trouvant à-côté lui est à son point le plus bas, le Ghostbuster tombe du cable.

Le Ghostbuster dispose de trois armes. Elles peuvent être sélectionnées à l'aide de la barre d'espacement:

Rayon à protons

Bombe PKR

Ecran PKR

Des bombes et écrans supplémentaires peuvent être ramassés des murs latéraux du puits d'aérage. Vous aurez besoin de ces armes.

Les bombes PKR peuvent être lancées en tenant le bouton feu enfoncé et en vous déplaçant vers le haut et vers le bas. Quand vous voulez faire exploser la bombe, relâchez le bouton feu.

Des monstres sortant des murs latéraux peuvent essayer de scier le treuil. Ces monstres scieront le cable jusqu'à ce qu'il se casse (le cable peut être vu en gros plan à droite de l'écran). Le Ghostbuster peut les arrêter avec une bombe PKR.

Afin de pouvoir ramasser un échantillon de bave, les trois parties de la pelle à retraction doivent d'abord être ramassées des deux côtés du puits d'aérage.

VAN HORNE

C - 64

Utilisez seulement le manche à balai pour contrôler le Ghostbuster.

La barre d'espacement fait permuter les armes en utilisation.

Appuyez sur 'P' pour mettre le jeu en pause.

Spectrum

Commandes de clavier:

Z - GAUCHE
X - DROITE
J - HAUT
N - BAS
K - FEU

Utilisez un manche à balai SINCLAIR ou KEMPSTON pour contrôler le Ghostbuster.

La barre d'espacement fait permuter les armes en utilisation.

Appuyez sur 'P' pour mettre le jeu en pause.

Amstrad

Tous les jeux peuvent être joués avec un manche à balai ou avec les touches du clavier.

Touches: comme pour Spectrum.

Atari ST

Utilisez seulement le manche à balai pour contrôler le Ghostbuster.

La barre d'espacement fait permuter les armes en utilisation.

Appuyez sur 'P' pour mettre le jeu en pause.

Appuyez sur ESC pour quitter le jeu courant.

Amiga

Comme pour Atari ST.

BROADWAY

TOUTES VERSIONS

Vous devez aider les Ghostbusters à atteindre le Musée de l'Art avant la naissance de la nouvelle année.

Ils se trouvent dans la couronne de la Statue de la Liberté qui descend le long de Broadway. Vous avez le contrôle de la boule de feu et vous devez protéger la statue et la population de la ville des méchants fantômes qui veulent vous détruire.

La Statue de la Liberté est actionnée par la bave représentée par une bouteille en verre au bas et à gauche de l'écran. Chaque fois que la statue est atteinte par le coup d'un fantôme, le niveau de la bave diminuera.

Votre nombre de tirs pour chaque boule de feu est limité. Il est indiqué dans le panneau du bas. Quand vous ne pouvez plus tirer, la boule de feu meurt et une nouvelle boule est générée par la torche de la Statue, ce qui a pour effet de réduire la quantité de bave de la statue.

Quand la boule de feu atteint un fantôme, celui-ci se transforme en une petite goutte de bave. Ces gouttelettes tombent toujours sur le trottoir où elles restent jusqu'à l'apparition d'une nouvelle vague de fantômes.

La Statue peut être remplie de bave en envoyant la population ramasser cette bave, à maintes reprises, le long de la route. Pour cela, utilisez la barre d'espacement qui fera permuter les hommes de gauche à droite.

Dès que quelqu'un touche une gouttelette de bave, celle-ci est automatiquement transférée aux réserves de la statue.

La barre la plus longue dans le tableau de marque indique la distance parcourue par la statue.

C64

Utilisez seulement le manche à balai pour contrôler la boule de feu.
Appuyez sur la barre d'espacement pour faire marcher les hommes à gauche/droite.
Appuyez sur 'P' pour mettre le jeu en pause.

Spectrum

Commandes de clavier:

Z - GAUCHE
X - DROITE
J - HAUT
N - BAS
K - FEU

Utilisez un manche à balai SINCLAIR ou KEMPSTON pour contrôler la boule de feu.
Appuyez sur la barre d'espacement pour faire marcher les hommes à gauche/droite.
Appuyez sur 'P' pour mettre le jeu en pause.

Amstrad

Tous les jeux peuvent être joués avec un manche à balai ou avec les touches de clavier.
Touches: comme pour Spectrum.

Atari ST

Utilisez seulement le manche à balai pour contrôler la boule de feu.
Appuyez sur la barre d'espacement pour faire marcher les hommes à gauche/droite.
Appuyez sur 'P' pour mettre le jeu en pause.
Appuyez sur ESC pour quitter le jeu en cours.

Amiga

Comme pour Atari ST.

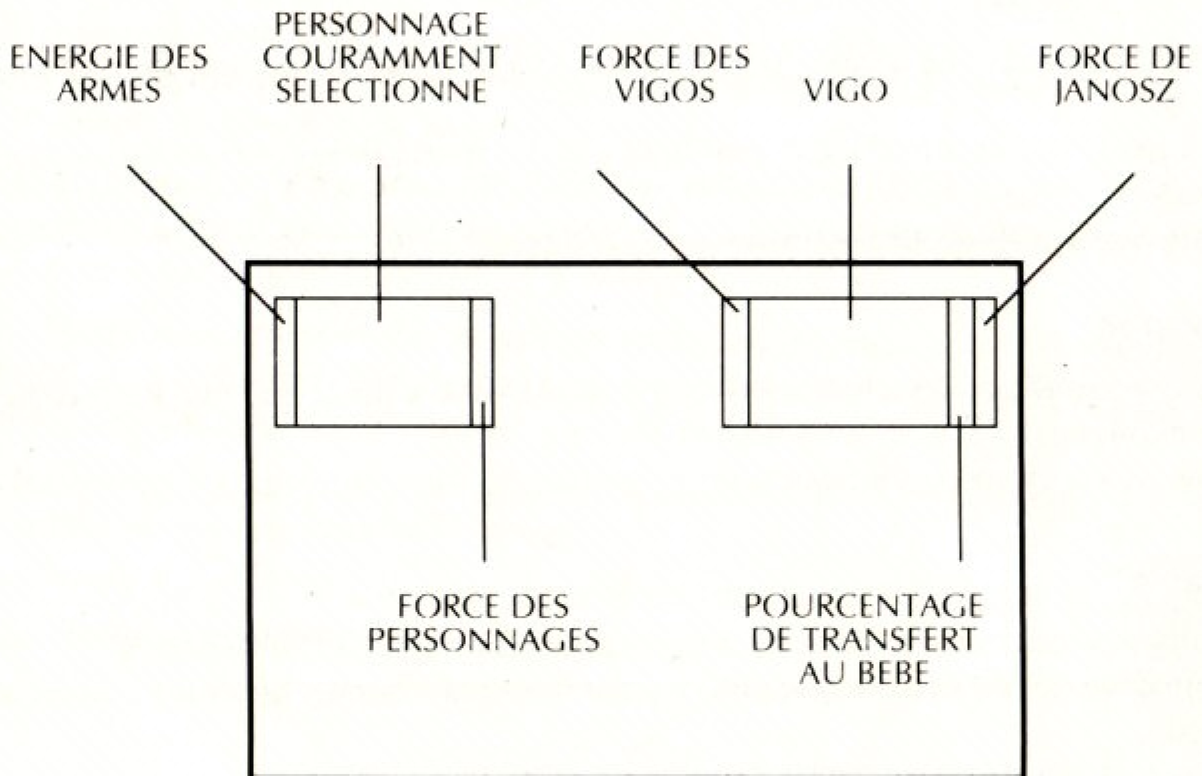
LE MUSEE

TOUTES VERSIONS

Vous contrôlez tous les Ghostbusters et vous devez libérer le bébé Oscar et détruire Vigo le Carpate.

En descendant en rappel du toit, poussez vers le haut pour fermer les mains du Ghostbuster et vers le bas pour les ouvrir.

Pour changer d'arme, placez le pointeur au-dessus d'une arme et appuyez sur Feu. Déplacez l'arme à sa nouvelle position et lâchez-la en appuyant sur Feu de nouveau.



C64

Utilisez seulement le manche à balai pour contrôler chaque Ghostbuster.

Appuyez sur a barre d'espacement pour sélectionner chaque Ghostbuster.

Appuyez sur RETURN pour accéder à l'écran de sélection d'armes.

Sprectrum

Commandes de clavier:

Z - GAUCHE
X - DROITE
J - HAUT
N - BAS
K - FEU

Utilisez un manche à balai SINCLAIR ou KEMPSTON pour contrôler chaque Ghostbuster.

Appuyez sur a barre d'espacement pour sélectionner chaque Ghostbuster.

Appuyez sur RETURN pour accéder à l'écran de sélection d'armes.

Amstrad

Tous les jeux peuvent être joués avec un manche à balai ou avec les touches de clavier.

Touches: comme pour Spectrum.

AtariST

Utilisez seulement le manche à balai pour contrôler chaque Ghostbuster.

Appuyez sur a barre d'espacement pour sélectionner chaque Ghostbuster.

Appuyez sur RETURN pour accéder à l'écran de sélection d'armes.

Amiga

Comme pour Atari ST.

GENERIQUE

Equipe de Programmation: Colin Reed
Stefan Ufnowski
Andrew Oliver
Philip Oliver
Paul Baker

Graphismes: Steve Green

Musique et effets sonores
(16-BIT): Uncle Art
(8-BIT): David Whittaker

Conception du jeu: Anna Ufnowska
Stefan Ufnowski

Equipe de Production: Saul Marchese
Charles Cecil
Nick Dawson
Neil Jackson
Dave Cummins
Nick Goldsworthy

Words and Music by:

GARY JACKSON

CARL SMITH

RAYMOND MINOR

GHOSTBUSTERS™ II

FÜNF JAHRE SPÄTER ...

Die Firma Ghostbusters existiert nicht mehr. Bei ihrem letzten Auftrag ließen die Inhaber ein 100 Fuß hohes 'Marshmallow'-Männchen entstehen und zerstörten die drei obersten Stockwerke eines Wolkenkratzers, weswegen sie vor Gericht zitiert wurden. Mit der Zeit glaubten die Einwohner von New York, daß sie einer gewaltigen Täuschung zum Opfer gefallen waren.

Das Ghostbuster-Team lebt jetzt von Auftritten bei Parties und drittklassigen Fernsehprogrammen über Parapsychologie und vom Verkauf okkulter Bücher.

Es ist Winter, und das Neue Jahr ist nicht mehr fern. Dana Barrett ist mit ihrem kleinen Sohn Oscar wieder in die Stadt gezogen. Das Leben hier erscheint ihr noch paranoider als sie es in Erinnerung hatte. Sie kommt gerade vom Einkaufen und ist mit Tüten bepackt, als Oscars Kinderwagen plötzlich nach vorne ruckt. Der Bremsfeststeller löst sich. Dana greift nach dem Kinderwagen, aber er rollt aus ihrer Reichweite und bleibt stehen. Überrascht streckt Dana wieder die Hände aus, doch rollt der Kinderwagen diesmal ein ganzes Stück fort. Besorgt läuft Dana hinterher, aber der Kinderwagen fährt nun mit sich steigernder Geschwindigkeit die Straße hinunter.

Dana verfolgt den Kinderwagen, während sie Passanten um Hilfe anruft, aber jedesmal, wenn jemand nach dem Kinderwagen greifen will, weicht er aus und rollt ungehindert weiter.

Er kommt mitten auf der Straße zum Halten, ein Bus verfehlt ihn um Haaresbreite. Autos und Laster machen einen Bogen und bremsen hart, als Dana auf die Kreuzung rennt und das Baby an sich reißt. Sie hält Oscar erleichtert in den Armen und schaut dann mit der wachsenden Erkenntnis, daß das Übernatürliche wieder in ihr Leben getreten ist, auf den Kinderwagen.

Wenn etwas Seltsames in Ihrer Nachbarschaft passiert, wen rufen Sie dann?

"GHOSTBUSTERS!"

Das Ghostbusters II-Spiel stützt sich auf drei Episoden aus dem gleichnamigen Film. Er sollte Ihnen einige Hinweise und Tips zur Lösung der Rätsel geben.

LADEN

C-64 Kassette

Kassette in den Kassettenrecorder eingeben. SHIFT-Taste gedrückt halten und RUN/STOP drücken.

C-64 Diskette

Diskette in das Laufwerk eingeben. LOAD"*",8,1 eintippen und dann RETURN drücken.

C-128

GO64 eintippen und dann RETURN drücken. Wenn aufgefordert, Y eintippen, dann RETURN drücken. Daraufhin den entsprechenden Anweisungen für C-64 folgen.

Spectrum Kassette

Kassette in den Kassettenrecorder eingeben, LOAD"" eintippen und RETURN drücken. PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken. Bei einem 128K-Gerät wird LOADER benutzt.

Amstrad Diskette

Spiel mit RUN"DISK laden.

Amstrad Kassette

CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken. PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.

Atari ST

Diskette A in Laufwerk A eingeben und den Computer einschalten.

Amiga

Computer einschalten und auf die WORKBENCH-Aufforderung warten, dann Diskette A in das Laufwerk Df:Ø eingeben.

SPIELANWEISUNGEN

FÜR ALLE VERSIONEN

VAN HORNE

Sie müssen den Ghostbuster ans Ende des Luftschachtes führen, damit er dort Schleimproben sammeln kann.

Lassen Sie den Ghostbuster nach links und rechts schwingen, damit er Gegenstände von den Seiten aufnehmen kann, wenn er diese Gegenstände mit den Füßen berührt.

Wenn ein Geist den Ghostbuster berührt, so verliert dieser den Mut; dies wird in der Anzeige unten rechts auf dem Bildschirm angegeben.

Der Ghostbuster kann seinen Mut wiedergewinnen, indem er Flaschen, die ein Elixier enthalten, von den Seiten des Luftschachtes sammelt.

Wenn das Gesicht in der Mutanzeige Entsetzen zeigt und der Streifen daneben seinen niedrigsten Stand erreicht hat, läßt der Ghostbuster das Kabel los.

Dem Ghostbuster stehen drei verschiedene Waffen zur Verfügung; diese können gewählt werden, indem die Leertaste gedrückt wird, bis die gewünschte Waffe erreicht ist:

Proton beam
PKR bomb
PKR shield

Zusätzliche PKR-Bomben und Schilde, die bestimmt benötigt werden, können von den Seitenwänden des Luftschachts gesammelt werden.

Die PKR-Bomben werden werden benutzt, indem der Feuerknopf zum Zielen niedergedrückt und hoch und runter bewegt wird; für die Explosion wird der Feuerknopf losgelassen.

Das Kabel selbst kann von Sägemonstern angegriffen werden, die aus den Seitenwänden kommen. Sägemonster sägen solange an dem Kabel, bis es durchreißt (eine Nahaufnahme des Kabels ist auf der rechten Seite des Bildschirms zu sehen); es sei denn, sie werden vom Ghostbuster mit einer PKR-Bombe vernichtet.

Um eine Schleimprobe mitnehmen zu können, müssen die drei Teile der Schaufel von den Seiten des Luftschachts aufgenommen werden.

VAN HORNE

C-64

Nur den Joystick benutzen, um den Ghostbuster zu steuern.

Die Leertaste schaltet zwischen den Waffen hin und her.

Drücken Sie die P-Taste für eine Spielpause.

Spectrum

Tastatur-Steuerung:

Z - Links
X - Rechts
J - Hoch
N - Runter
K - Feuer

Kempston- oder Sinclair-Joystick für die Steuerung des Ghostbusters.

Die Leertaste schaltet zwischen den Waffen hin und her.

Drücken Sie die P-Taste für eine Spielpause.

Amstrad

Alle Spiele können entweder mit dem Joystick oder der Tastatur gespielt werden.

Tasten wie beim Spectrum.

Atari ST

Benutzen Sie nur den Joystick für die Steuerung des Ghostbusters.

Die Leertaste schaltet zwischen den Waffen hin und her.

Drücken Sie die P-Taste für eine Spielpause.

Drücken Sie die ESC-Taste, um das Spiel zu verlassen.

Amiga

Wie Atari ST

BROADWAY

FÜR ALLE VERSIONEN

Sie müssen den Ghostbusters helfen, das Museum of Art vor Beginn des Neuen Jahres zu erreichen.

Die Ghostbusters befinden sich in der Krone der Freiheitsstatue, während sie sich den Broadway hinunterbewegt. Der Feuerball wird von Ihnen gesteuert und Sie müssen die Statue und die Einwohner der Stadt vor den bösen Geistern bewahren, die auf Zerstörung aus sind.

Die Freiheitsstatue wird von Schleim angetrieben, der durch eine Glasflasche auf der unteren linken Seite des Bildschirms dargestellt ist. Jedesmal, wenn die Statue von einem Geist getroffen wird, vermindert sich der Schleimpegel.

Ihnen steht nur eine begrenzte Anzahl von Schüssen für jeden Feuerball zur Verfügung, und diese sind in der unteren Tafel dargestellt. Haben Sie keine Munition mehr, so verlischt der Feuerball und ein neuer entsteht aus der Fackel der Freiheitsstatue. Dies wiederum reduziert den Schleimpegel um die Energie, die für den neuen Feuerball benötigt wurde.

Wenn ein Feuerball einen Geist erschießt, so verwandelt sich dieser in einen Schleimtropfen, der auf den Bürgersteig fällt und dort bleibt, bis eine neue Geisterwelle auftaucht.

Der Schleimpegel der Statue kann wieder aufgefüllt werden, indem die Bevölkerung die Straße hoch und runter läuft und die Schleimtropfen aufsammelt. Dazu schaltet die Leertaste zwischen rechts und links. Sobald ein Mann einen Schleimtropfen berührt, wird dieser automatisch in den Vorrat der Statue übertragen.

Die längste Spalte in der Anzeigetafel ist die Entfernung, die die Statue zurückgelegt hat.

BROADWAY

C-64
Benutzen Sie nur den Joystick, um den Feuerball zu steuern.

Drücken Sie die Leertaste, um die Männer nach rechts oder links laufen zu lassen.

Drücken Sie die P-Taste für eine Spielpause.

Spectrum
Tastatur-Steuerung:

Z - Links
X - Rechts
J - Hoch
N - Runter
K - Feuer

Kempston- oder Sinclair-Joystick für die Steuerung des Feuerballs

Drücken Sie die Leertaste, um die Männer nach rechts oder links laufen zu lassen.

Drücken Sie die P-Taste für eine Spielpause.

Amstrad
Alle Spiele können entweder mit dem Joystick oder der Tastatur gespielt werden.

Tasten wie beim Spectrum.

Atari ST
Benutzen Sie nur den Joystick, um den Feuerball zu steuern.

Drücken Sie die Leertaste, um die Männer nach rechts oder links laufen zu lassen.

Drücken Sie die P-Taste für eine Spielpause.

Drücken Sie die ESC-Taste, um das Spiel zu verlassen.

Amiga
Wie Atari ST

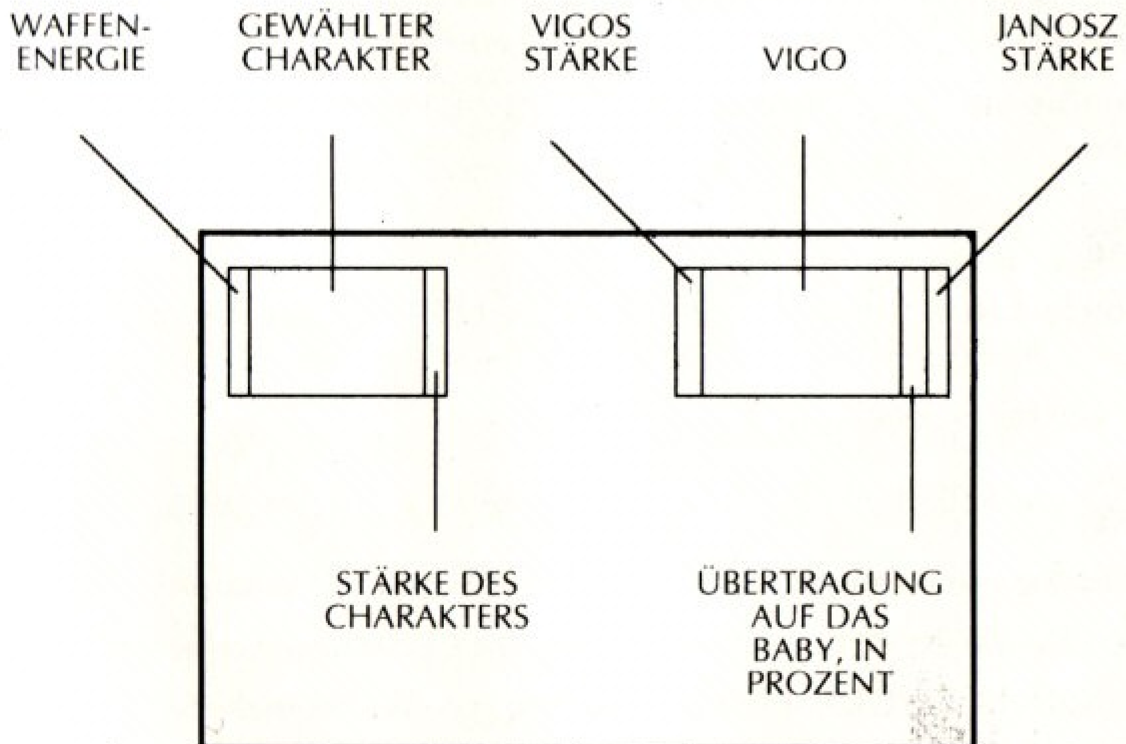
DAS MUSEUM

FÜR ALLE VERSIONEN

Während Sie alle Ghostbusters steuern, müssen Sie das Baby Oscar retten und Vigo den Karpathier vernichten.

Wenn der Ghostbuster sich vom Dach abseilt, drücken Sie nach oben, um die Hände des Ghostbusters zu öffnen und nach unten, um die Hände zu schließen.

Um Waffen zu wechseln, plazieren Sie den Zeiger auf die gewünschte Waffe und drücken Feuer. Bewegen Sie die Waffe zu ihrer neuen Position und lassen Sie sie fallen, indem Sie nochmals Feuer drücken.



DAS MUSEUM

C-64

Benutzen Sie nur den Joystick, um den Ghostbuster zu steuern.

Drücken Sie die Leertaste, um den jeweiligen Ghostbuster zu wählen.

Drücken Sie die RETURN-Taste, um Zugang zum Waffenwahl-Bildschirm zu erlangen.

Spectrum

Tastatur-Steuerung:

Z - Links
X - Rechts
J - Hoch
N - Runter
K - Feuer

Kempston- oder Sinclair-Joystick für die Steuerung des Ghostbusters.

Drücken Sie die Leertaste, um den jeweiligen Ghostbuster zu wählen.

Drücken Sie die RETURN-Taste, um Zugang zum Waffenwahl-Bildschirm zu erlangen.

Amstrad

Alle Spiele können entweder mit dem Joystick oder der Tastatur gespielt werden.

Tasten wie beim Spectrum.

Atari ST

Benutzen Sie nur den Joystick, um den Ghostbuster zu steuern.

Drücken Sie die Leertaste, um den jeweiligen Ghostbuster zu wählen.

Drücken Sie die RETURN-Taste, um Zugang zum Waffenwahl-Bildschirm zu erlangen.

Amiga

Wie Atari ST.

CREDITS

Programmier-Team:	
	Colin Reed Stefan Ufnowski Andrew Oliver Phillip Oliver Paul Baker
Grafik:	Steve Green
Musik und FX (16 bit):	Uncle Art
Musik und FX (8 bit):	David Whittaker
Spieldesign:	Anna Ufnowska Stefan Ufnowski
Produktionscrew:	Saul Marchese Charles Cecil Nick Dawson Neil Jackson Dave Cummins Nick Goldsworthy

"GHOSTBUSTERS" by Ray Parker, Jr.

"(YOUR LOVE HAS LIFTED ME HIGHER AND HIGHER:

Words and Music by:

GARY JACKSON

CARL SMITH

RAYMOND MINOR

GHOSTBUSTERS™ II

CINQUE ANNI DOPO......

I Ghostbusters non ci sono più! L'ultima loro impresa li aveva visti alle prese con un Gommoso di 30 metri ed era finita con la distruzione degli ultimi tre piani di un grattacielo nei quartieri alti, per cui erano stati denunciati per danni. Col passare del tempo, i Newyorchesi si erano convinti di essere stati vittime di un colossale raggiro.

Oggi, i membri dei Ghostbuster si guadagnano da vivere esibendosi nelle feste, gestendo librerie specializzate nell'occulto e prendendo parte a discutibili programmi TV sull'occulto.

Siamo in inverno, e l'Anno Nuovo bussa alla porta. Dana Barrett è tornata a vivere in citt.

Siamo in inverno, e l'Anno Nuovo bussa alla porta. Dana Barrett e il piccolo Oscar, sono tornati a vivere in città. Questa sembra ancora più paranoica di come se la ricordava. Nel tornare dal supermercato, carica di spese, il passeggino di Oscar ha un sussulto in vanti. I freni si sbloccano da soli. Lei cerca di afferrare i manici, ma il passeggino le sfugge di misura e poi si ferma. Sorpresa dal movimento, lei tenta di nuovo di afferrare i manici, ma il passeggino le sfugge ancora più lontano. Con crescente allarme, Dana lo rincorre, ma il passeggino continua a rotolare per la strada a velocità sempre maggiore.

Dana insegue il passegggino chiedendo aiuto ai passanti, ma ogni volta che qualcuno tenta di fermarlo, il passeggino lo schiva e prosegue a ruota libera.

Infine, esso si ferma in mezzo alla strada, evitando per un soffio di essere investito da un autobus. Macchine e camion sbandano e frenano, mentre Dana corre verso l'incrocio riuscendo a prendere il bambino. Abbracciandolo stretto, con un senso di profondo sollievo, ella guarda il passeggino con il presentimento che le forze del soprannaturale stanno per ritornare nella sua vita.

Quando c'è qualcosa di strano nei paraggi, da chi vai?

"dai GHOSTBUSTERS!"

Ghostbuster II comprende tre sequenze principali dell'omonimo film. Andando a vedere il film, ti aiuterà a risolvere alcuni dei rompicapo

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO:

C 64 cassetta

Inserisci la cassetta. Tieni schiacciato il tasto SHIFT e premi RUN/STOP.

C64 Disco

Inserisci il dischetto nel drive. Batti LOAD"*",8,1 e poi premi RETURN.

C128

Digita GO64 e poi premi RETURN. Al sollecito, batti Y seguìto da RETURN, poi segui le istruzioni C64 appropriate.

Spectrum Cassetta

Inserisci la cassetta nel registratore e batti LOAD"", poi premi INVIO. Premi PLAY sul registratore. Se usi una macchina a 128K, usa LOADER (CARICATORE).

Amstrad Disco

Carica il gioco con RUN"DISK

Amstrad cassetta

Premi CTRL e INVIO piccolo. Premi PLAY sul registratore.

Atari ST

Inserisci il dischetto A nel drive A e accendi il computer.

Amiga

Accendi il computer e attendi il sollecito WORKBENCH, poi inserisci il dischetto A nel drive DF:0.

GHOSTBUSTER II - ISTRUZIONI

TUTTE LE VERSIONI:

VAN HORNE

Devi guidare i Ghostbuster sul fondo della condotta d'aria per poter prelevare un campione di bava.

Ondeggia a sinistra e a destra per raccogliere oggetti dalle pareti della condotta, facendo toccare gli oggetti con i piedi dei Ghostbusters.

Quando un fantasma tocca un Ghostbuster, questo perde il coraggio e viene indicato in basso a destra sullo schermo.

Il coraggio può essere ripreso raccogliendo bottiglie di elisir dalle pareti della condotta.

Quando la faccia sull'indicatore di coraggio diventa terrorizzata, e la vicina barra si trova al punto più basso, il ghostbuster cade.

I Ghostbusters dispongono di tre armi, che possono essere selezionate premendo la barra spaziatrice per girare tra di esse:

Raggio Proton

Bomba PKR

Scudo PKR

Puoi raccogliere altre bombe e scudi dalle pareti della condotta, e ne avrai bisogno.

Le bombe PKR si lanciano tenendo schiacciato il bottone di fuoco e muovendo in alto o in basso. Quando vuoi che la bomba esploda, rilascia il bottone di fuoco.

Il paranco può essere attaccato da mostri che segano emergenti dalle pareti. Questi segano il cavo fino a staccarlo (sulla destra dello schermo, puoi vedere il cavo in primo piano), a meno che non vengano distrutti dai Ghostbuster con una bomba PKR.

Per raccogliere il campione di bava, devi prima raccogliere i tre componenti del cucchiaio telescopico dalle pareti della condotta.

C64

Per controllare i Ghostbuster, usa solo il joystick.

La Barra spaziatrice opera l'arma impiegata.

Per fare la pausa, premi P.

Spectrum

Controlli tastiera:

Z - SINISTRA
X - DESTRA
J - SU
N - GIU'
K - FUOCO

Per controllare i Ghostbuster, usa joystick KEMPSTON o SINCLAIR.

LA Barra opera l'arma impiegata.

Per fare pausa, premi P.

Amstrad

Tutti i giochi possono essere eseguiti sia con joystick che con tastiera.

I tasti sono come nella versione Spectrum.

Atari ST

Per controllare i Ghostbuster, usa solo il joystick.

La Barra opera l'arma impiegata.

Per fare la pausa, premi P.

Per uscire dal gioco in corso, premi ESC.

Amiga

Come per Atari ST.

BROADWAY

TUTTE LE VERSIONI

Devi aiutare i Ghostbuster a raggiungere il Museo delle Arti prima dello scoccare dell'Anno Nuovo.

I Ghostbuster si trovano nella corona della Statua della Libertà, mentre procede lungo Broadway. Tu hai il controllo della sfera di fuoco e devi proteggere la Statua e la popolazione dai fantasmi malvagi che vogliono distruggerti.

La Statua della Libertà viene alimentata dalla bava, rappresentata sullo schermo da una bottiglia in basso a sinistra. Ogni volta che la Statua viene colpita da un fantasma, la bava diminuisce.

Tu disponi solo di un numero limitato di colpi per ciascuna sfera di fuoco, che vengono indicati sul pannello in basso. Quando hai esaurito i colpi, la sfera di fuoco si spegne e la torcia della Statua ne genera una nuova. A sua volta, questa riduce la quantità di bava nella Statua, a causa dell'energia spesa per generarla.

Quando la sfera di fuoco colpisce un fantasma, si trasforma in una goccia di bava; queste gocce cadono sempre sul marciapiede sottostante, dove restano fino a quando appare una nuova ondata di fantasmi.

La bava della Statua può essere ricostituita mandando la gente avanti e indietro sulla strada davanti a raccoglierla - per questo, usa la barra spaziatrice che scambia anche tra sinistra e destra. Quando uno tocca una goccia di bava, questa viene automaticamente trasferita alle riserve della Statua.

La barra più lunga sul quadro punteggio, indica il tragitto percorso dalla Statua.

C64

Per controllare la sfera di fuoco, usa solo il joystick.

Per far andare la gente a sinistra/destra, premi la Barra.

Per fare la pausa, premi P.

Spectrum

Controlli tastiera:

Z - SINISTRA
X - DESTRA
J - SU
N - GIU'
K - FUOCO

Per controllare la sfera di fuoco, usa joystick KEMPSTON o SINCLAIR.

Per far andare la gente a sinistra/destra, premi la Barra.

Per fare la pausa, premi P.

Amstrad

Tutti i giochi possono essere eseguiti sia con joystick che con tastiera.

I tasti sono come nella versione Spectrum.

Atari ST

Per controllare la sfera di fuoco, usa solo il joystick.

Per far andare la gente a sinistra/destra, premi la Barra.

Per fare la pausa, premi P.

Per uscire dal gioco in corso, premi ESC.

Amiga

Come per Atari ST.

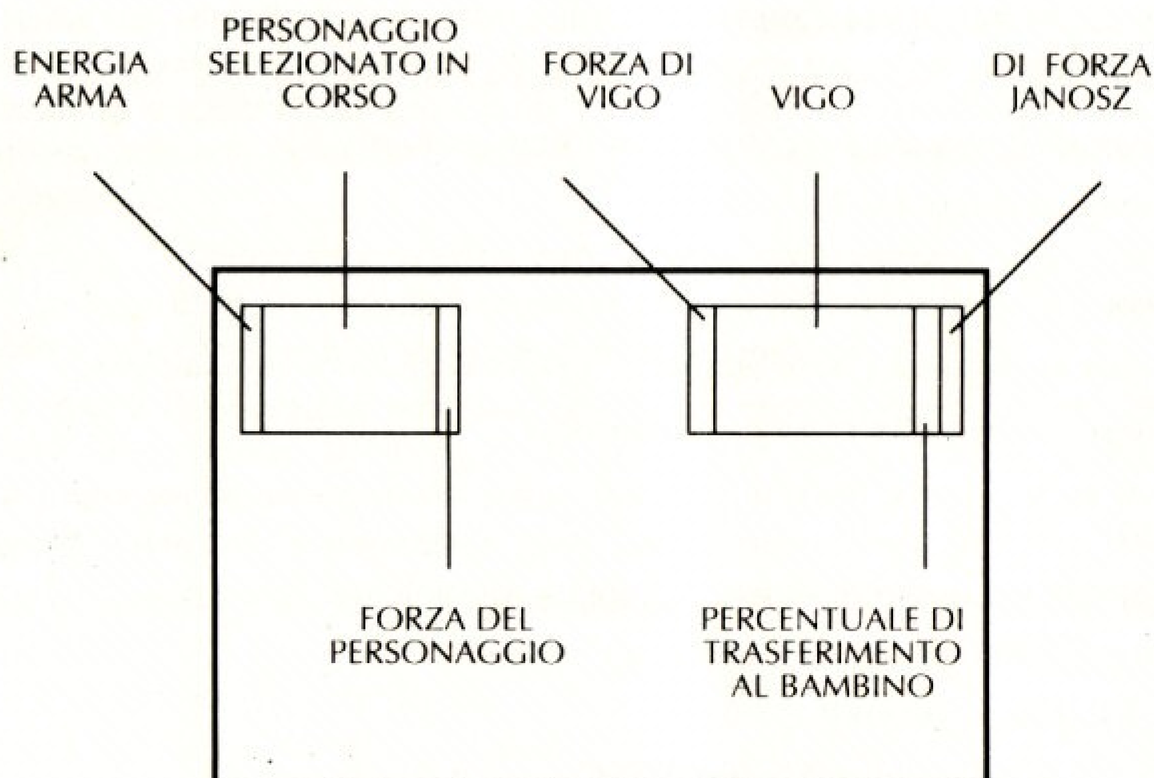
IL MUSEO

TUTTE LE VERSIONI

Mantenendo il controllo di ogni Ghostbuster, tu devi salvare il piccolo Oscar e distruggere Vigo il Carpazio.

Quando scorri giù dal tetto, spingi in alto per chiudere le mani del Ghostbuster, e spingi in basso per aprirle.

Per cambiare arma, posiziona il puntatore su un'arma e premi fuoco. Muovi l'arma sulla sua nuova posizione e lasciala premendo di nuovo fuoco.



C64

Per controllare ciascun Ghostbuster, usa solo il joystick.

Per selezionare ciascun Ghostbuster, premi la barra spaziatrice.

Per accedere alla videata di selezione armi, premi RETURN.

Spectrum

Controlli tastiera:

Z - SINISTRA
X - DESTRA
J - SU
N - GIU'
K - FUOCO

Per controllare ciascun Ghostbuster, usa joystick KEMPSTON o SINCLAIR.

Per selezionare ciascun Ghostbuster, premi la barra spaziatrice,

Per accedere alla videata di selezione armi, premi RETURN.

Amstrad

Tutti i giochi possono essere eseguiti sia con joystick che con tastiera.

I tasti sono come nella versione Spectrum.

Atari ST

Per controllare ciascun Ghostbuster, usa solo il joystick.

Per selezionare ciascun Ghostbuster, premi la barra spaziatrice.

Per accedere alla videata di selezione armi, premi RETURN.

Amiga

Come per Atari ST.

TITOLI

Programmatori:	Colin Reed Stefan Ufnowski Andrew Oliver Phillip Oliver Paul Baker
Grafica:	Steve Green
Musica ed effetti sonori	
(16 bit):	Uncle Art
(8 bit):	David Wittaker
Disegnato da:	Anna Ufnowska Stefan Ufnowski
Squadra di Produzione:	Saul Marchese Charles Cecil Nick Dawson Neil Jackson Dave Cummins Nick Goldsworthy

Words and Music by:

GARY JACKSON

CARL SMITH

RAYMOND MINOR